MEGA MAN™
THE
WILY WARS

CAPCOM

retro-bit

JOIN THE CONVERSATION!
@retrobitgaming

VISIT US ONLINE AT
retro-bit.com

TO VIEW THE DIGITAL VERSION, VISIT:
retro-bit.com/megaman-thewilywars/

SPECIAL THANKS

CASTLEMANIA GAMES
LIMITED RUN GAMES
STRICTLY LIMITED GAMES
DRAGONBOX SHOP
KEVIN VIGIL
RYAN ENGSTROM
MOTTZILLA

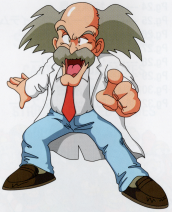
Contents

Pg.3 -------- Trouble In Time
Pg.4 -------- Go Back In Time!
Pg.5 -------- Controls
Pg.6 -------- Weapons
Pg.7 -------- Special Tools
Pg.8 -------- Power-Up Items
Pg.9 -------- Option Mode
Pg.10 ------- Game Files
Pg.11 ------- The Wily Tower
Pg.12 ------- Hints and Tips
Pg.13-14 --- Main Characters
Pg.15-19 --- Robot Masters
Pg.20 ------- 時の危機
Pg.21 ------- 時間内に戻せよう！
Pg.22 ------- コントローラー
Pg.23 ------- 特殊武器
Pg.24 ------- 特殊道具
Pg.25 ------- パワーアップアイテム
Pg.26 ------- オプションモード
Pg.27 ------- ゲームファイル
Pg.28 ------- ワイリータワー
Pg.29 ------- ヒント
Pg.30-31 --- 登場人物
Pg.32-36 --- ロボット　マスター

Trouble In Time

"I should have melted that meddling robot years ago. But now, with the help of my new Wily machine, I'm going to fix that. I'll just take a quick blast to the past and make sure that Mega Man doesn't survive any of our first three encounters!"

"With Mega Man destroyed in the past, there will be nothing to stop me here in the future. The world will finally be mine!!!"



Go Back In Time!

Dr. Wily's mechanical minions are on the loose and Mega Man has to stop them from blasting everything that moves. Guide Mega Man through each stage and Robot Master's lair to take them out! Standing in your path are hundreds of metal machines that are blocking your path with one mission - destroy Mega Man!

Help the *Blue Bomber* dodge all attacks as you race through the corridors of each stage across three action-packed titles. Every hit packs quite a wallop, so keep an eye on your health meter! Collect energy capsules from fallen foes to keep up your strength, because if you run out - you're history!

Controls

Movement

Left/Right: Move in either direction
Up/Down: Climb up or down ladders
Down + C: Slide (Only in Mega Man 3)

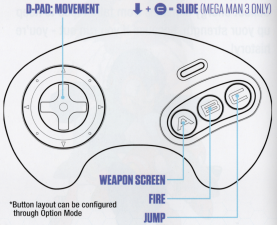
Actions

Button A: Weapon Select screen
Button B: Fire your current weapon
Button C: Jump

Toggle Score Boss Display (Mega Man 1 only)

Enabling will remove slowdown improvements.

Hold Left + C + Start when unpausing to enable.
Hold Right + C + Start when unpausing to disable.

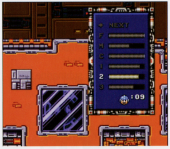


*Button layout can be configured through Option Mode

Weapons

With each defeated Robot Master, Mega Man will gain a copy of their weapon. Activate these via the Weapon Select screen.

When the screen appears, select the weapon you wish to use and then close the Weapon Screen. Mega Man will now have that weapon activated. Each weapon uses its own energy bar. Collect Weapon Energy capsules to recharge them.



Special Tools

Climb walls, drop floating platforms, fire magnet beams, and summon your pal Rush. All these are at your disposal thanks to Dr. Light. His inventions are hidden throughout all 22 stages of the adventure. Use them wisely and they will help you overcome various obstacles!

Once obtained, these devices can be summoned from the Weapon Select screen like other weapons. Hit Button B to fire the item. Some of the items you will encounter are:

Mega Man 1
Magnet Beam: Creates temporary platforms

Mega Man 2
Item 1: A platform that climbs up walls.
Item 2: A jet sled.
Item 3: A floating platform.

Mega Man 3
Rush Coil: Rush turns into a springboard.
Rush Jet: Rush turns into a jet sled.
Rush Marine: Rush turns into a submarine.

Power-Up Items

Point Pellets
Increase your score. (Mega Man 1 only)

Yashichi
Refill all of Mega Man's weapons. (Mega Man 1 only)

Energy Capsule
Restore your health meter.

Weapon Capsule
Restore your special weapon meter.

Surprise Tank
Find out what is inside!

Energy Tank
Refills health to full. Remaining tanks are shown on your weapon screen.

1-Up
Adds an additional life to your remaining count.

Option Mode

This mode allows you to change the button configurations used in game as well as listen to various music and sound effects used in the game.

Key Config
Map which buttons are used for Jump, Shot, and Window. You can change this by selecting the action and pressing the button you wish to use.

Music
Listen to the various tracks of music used within the game. Select the track and press Button A to play it.

Sound
Plays the various sound effects that play throughout the games.
Select the sound effect and press Button A to listen.

Exit
Selecting this and pressing Start will send you back to the title screen.

Game Files

This game allows you to save up to three different files. You can view the defeated Robot Masters by pressing Left or Right. Once you have selected the file you wish to use, press the Start Button.

Clear
Allows you to erase an entire file's progress and start at the beginning. Make sure this is what you want to do before proceeding.

Copy
This copies one file over another. All progress on the copied file will match its main file.

The Wily Tower

If you are strong enough to beat all three games, a new area opens up. Equip your best weapons to take on Dr. Wily's newest Robot Masters and the mad scientist himself, once and for all!

Hints and Tips

Every Robot Master is vulnerable to at least one special weapon. If you see you aren't doing much damage with your current weapon, try a different one.

-

If you press the Jump button while climbing down, Mega Man will free fall off the ladder. Use this to quick decend in tight situations.

-

When Mega Man is hit, he will blink for a small amount of time. During this time, he is invincible and will take no further damage. Be careful - some hazards can deal a lot of damage and even take you out in one hit!

-

Some things have changed since the original games. Some mechanics that made certain sections really easy or super tough have been adjusted for Mega Man: The Wily Wars.

MEGA MAN (ROCK)
Rock lived in peace as an assistant to Dr. Light for some time. With Dr. Wily threatening to conquer the world, he was modified into the super fighting robot Mega Man.

ROLL
The sweet and caring younger sister of Rock was created to be a housekeeping robot. What she lacks in combat, she makes up in support for Dr. Light and her siblings.

RUSH
The trusty robot canine was created around the same time as Rock and Roll. With some upgrades by Dr. Light, he has been able to provide assistance in many forms.

PROTO MAN
The original prototype by Dr. Light went missing from the lab soon after his energy core began to fail. Perhaps he is still out there…

DR. THOMAS LIGHT
Deviating from his research with Dr. Wily to work on humanoid robots instead, Dr. Light foresaw a world with humans and technology working together. He created the first robots which were later taken over by Dr. Wily, forcing Dr. Light to modify Rock for battle.

DR. ALBERT WILY
A brilliant scientist who developed the Double Gear System to push robots far beyond their limits, Dr. Wily clashed with Dr. Light. He then created a giant robot factory in the middle of the Pacific and began his plans for world domination.

CUT MAN

Created to easily chop down trees and for hard-to-reach trimming. His Rolling Cutter ability is extremely sharp and is able to return to his head after a moment.

GUTS MAN

Originally a civil engineer robot that would help on various work sites. He is very strong and able to throw heavy objects with ease using his Super Arm.

ICEMAN

Made to perform tasks in subzero temperatures, Ice Man is known to be a show-off with his abilities. Make no mistake - his Ice Slasher created from his cold breath can freeze just about anything.

BOMB MAN

Intended for dangerous demolition projects, Bomb Man is able to generate his own explosives. The Hyper Bomb can blast through walls and anyone that stands up to him.

FIRE MAN

The heat generated by Fire Man can exceed 7000 degrees and incinerate most materials. His Fire Storm provides a strong defensive shield while torching his foes.

ELEC MAN

Able to control vast amounts of electrical energy, Elec Man has been said to be the most dangerous of the original six. His Thunder Beam fires off multiple electrical waves that cause massive damage.

METAL MAN

Based on Cut Man's design, Metal Man is quick, agile, and fires off devastating Metal Blades made of ceramic titanium. Due to a design flaw, he is also weak to his own blades.

AIR MAN

Built with a massive propeller that generates hurricane-level winds, his Air Shooter fires a rapid barrage of mini tornados.

BUBBLE MAN

Specifically created for underwater combat by Dr. Wily, he is much at home deep under the sea. His Bubble Lead is a heavy bubble that rolls around on the ground.

QUICK MAN

Based on Elec Man's design, Dr. Wily created one of the fastest robot masters ever. He uses his speed to surprise his enemies before finishing them with his Quick Boomerangs.

CRASH MAN

Using an explosive in the shape of a drill, he is able to withstand being in the same area as them thanks to his thick armor plating. His Crash Bomber is very strong but slow - be sure to avoid them!

FLASH MAN

With the ability to stop time temporarily, it seems like he is teleporting around to his foes when using his Time Stopper. He can also fire a flurry of shots from his arm cannon.

HEAT MAN

Based on Fire Man's design, his flames can reach over 12,000°C. Resistant to high-heat, his Atomic Fire is able to shoot upwards before falling onto his enemies.

WOOD MAN

A robot that is almost completely made out of wood - which makes him quite flammable. His powerful Leaf Shield not only provides defense but a very strong attack.

NEEDLE MAN

Made to work deep in energy mines, his Needle Cannon is able to pierce large bricks. His design is based on Air Man while his movement is similar to Metal Man's. Keep him at a distance!

MAGNET MAN

A robot with powerful magnetic capabilities, his homing Magnet Missiles are deadly. He is also able to suspend himself from the ceiling through his magnetic powers.

GEMINI MAN

He is able to create a fake double with his hologram powers. His Gemini Laser can bounce off surfaces allowing him to catch enemies by surprise.

HARD MAN

Possibly the heaviest robot master, he weighs over 3 tons thanks to being made from ceramic titanium. Keep your distance and dodge his Hard Knuckle attack at all costs!

TOP MAN

He is kitted with an auto-balance system making him capable of rotating at an incredible rate with his Top Spin. He's able to weaponize his small tops to destructive results.

SNAKE MAN

Created to investigate and infiltrate narrow areas, he is able to use his Search Snake to corner his prey. He will move about to limit his enemy's movements before striking.

Robot Masters

SPARK MAN
This robot master was developed to be able to charge electricity at twice the rate as Elec Man. He can dish out devastating voltage with his Spark Shock.

SHADOW MAN
Inspired by Japanese ninja, Dr. Wily developed the special throwing star weapon to be specially coated in order to damage other machines. His Shadow Blade fires a large ninja star that shreds through robots.

Genesis Unit

BUSTER ROD G
The leader of the Genesis Unit, he is simian in design but a very powerful master of various martial arts. He is able to spin his staff and create illusions of himself.

MEGA WATER S
Amphibian in design, he is the smartest of the Genesis Unit masters. He can fire off harpoon shots as well as provide himself with a water shield for protection.

HYPER STORM H
The strongest of the Genesis Unit trio, he is more laid back compared to the other two. He attacks using his breath to either push or pull Mega Man into danger.

時の危機

「あの厄介なロボットを何年も前に溶かすべきだった。幸い新しいワイリーマシンの力があって、今からその過ちを修正する。過去にさかのぼり、ロックマンとの最初の3回の出会いで彼は生き残っていないことを確かめる。」

「ロックマンは過去で破壊されれば、この先フシを止められるものはない。今度こそ世界はフシのもの！！」

時間内に戻せよう！

Ｄｒ．ワイリーの部下のロボットたちは逃走中。すべてが爆破される前に彼らを阻止しないと、ロックマンを各ステージの始点へ導いて、ロボットたちを撃破しましょう！ 敵自体のメタルマシンがその先の道で待っています。彼らがあなたの前進を阻んだ使命は１つだけ －ロックマンを破壊せよう！

３つのアクション満載のタイトルでそれぞれのステージを駆け抜けるとき、ロックマンを攻撃に当たらないようにかわしましょう。攻撃に当たれると、かなりのダメージになりますので、エネルギーゲージを常に確認してください！ 倒した敵からライフエネルギーを集めて、エネルギーをキープしましょう。エネルギーがなくなると、ロックマンはアウトになります！

コントローラー

方向ボタン

左／右：左かるに移動
上／下：はしごの昇り降り
下＋Ｃ：スライド（ロックマン３のみ）

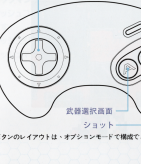
アクション

ボタンＡ：武器選択画面
ボタンＢ：装備している武器でショット
ボタンＣ：ジャンプ

ボス時のスコア表示の切り替え（ロックマン １ のみ）

無効にすると、ゲームのパフォーマンスが向上する場合があります。

無効にするには、ゲームの電源ボタン＋Ｃボタン＋スタートボタンを同時に押します。
有効にするには、ゲームの電源ボタン＋Ｃボタン＋スタートボタンを同時に押します。



ボタンのレイアウトは、オプションモードで構成できます。

特殊武器

ロボットマスターを倒す度に、ロックマンはそのロボットが持っていた武器のコピーが手に入ります。武器選択画面で装備できます。

画面上で使用したい武器を選択し、そのまま武器画面を閉じてください。そうすると、ロックマンはその武器を装備します。各武器は独自のエネルギーゲージがあります。武器エネルギーカプセルを集めてチャージしてください。

特殊道具

入手した特殊道具は他の武器と同じように、武器選択画面から呼び出すことができます。ボタン Bを押すと道具を発動します。登場する特殊道具は下記のとおりです。

ロックマン1
マグネットビーム：一時的な足場を作り出します

ロックマン2
アイテム1号：壁づたいに上昇する足場
アイテム2号：ジェット機
アイテム3号：宙に浮く足場

ロックマン3
ラッシュコイル：ラッシュはスプリングボードに変形します
ラッシュジェット：ラッシュはジェット機に変形します
ラッシュマリン：ラッシュはサブマリンに変形します

パワーアップアイテム

ボーナスボール
スコアが増えます。(ロックマン1のみ)

ヤシチ
ロックマンの武器エネルギーを全回復します。
(ロックマン1のみ)

ライフエネルギー
ライフエネルギーが回復します。

武器エネルギー
特殊武器のエネルギーが回復します。

?缶
破壊するとアイテムに変わります。

エネルギー缶
ライフエネルギーが全回復します。
残りの缶は武器選択画面に表示されます。

1UP
残り人数が1人増えます。

オプションモード

このモードでは、ゲーム内のボタン設定を変更したり、ゲーム内に使われている様々な音楽や効果音を聞いたりできます。

ボタン配置
ジャンプ、ショット、ウィンドウに使用するボタンの配置が表示されます。アクションを選択し、使用したいボタンを押すことで変更できます。

音楽
ゲーム内で使用されている様々な音楽を聴けます。
曲を選択し、ボタン Aを押して再生しましょう。

効果音
ゲーム中の様々な効果音を再生できます。
効果音を選択し、ボタン Aを押して聴きましょう。

タイトルに戻る
この項目を選択しスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

ゲームファイル

このゲームでは、最大3つの個別ファイルをセーブできます。左右の方向ボタンで倒したロボットマスターを確認できます。プレイしたいファイルを決まりましたら、スタートボタンを押してください。

消去
ファイル内にある全ての進捗を消去し最初からスタートできます。実行する前に必ずご確認ください。

コピー
ファイルの内容を他のファイルに上書きすることで、コピー先の進捗はすべてコピー元に一致します。

ワイリータワー

3つのタイトルをすべてクリアすると、新たなエリアは開放されます。最強の武器を装備して、Dr.ワイリーのロボット最新作と、そのマッドサイエンティストと決着をつけましょう！

ヒント

どのロボットマスターでも弱点となる特殊武器は最少1個があります。いまだ使っている武器はあまりダメージが通っていないなら、他の武器に替えてみましょう。

降りる途中にジャンプボタンを押すと、ロックマンははしごから落下します。緊急のとき、こうやって素早く降りましょう。

攻撃が当たると、ロックマンはしばらく点滅して無敵状態になります。敵の攻撃をすべて無効化になりますが、ただし、1発で倒されちゃうダメージもあるので気を付けましょう！

オリジナル版からの変更点はいくつかあります。一部のステージの難易度はロックマンメガワールドの仕様に調整されました。

登場人物

Mega Man (ロックマン)

ロックはライト博士の助手として平和な日々を送っていたが、世界征服を企むDr. ワイリーに立ち向かうため、戦闘用ロボット「ロックマン」に改造された。

Roll (ロール)

非戦子供いロボットとして造られたロックの可愛くて面倒見がいい妹。戦闘機能がないため、代わりにライト博士と兄弟たちのサポート役をしている。

Rush (ラッシュ)

ロックとロールとほぼ同時期に作成された新しい犬型ロボット。ライト博士のアップグレードにより、様々な形態でサポートをできるようになった。

Proto Man (ブルース)

ライト博士が造った最初のプロトタイプ。動力がEC欠陥があると判明した直後、実験室から姿を消した。いまだにどこかに居るかも…

登場人物

Dr. Thomas Light
(トーマス・ライト博士)

Dr.ワイリーとの研究から袂を分かって人型ロボットに専念したライト博士は、人間とロボットが共存できる世界を望んでいた。初めて造ったロボットはDr.ワイリーに引き取られて、ライト博士はロックを戦闘用に改造せざるを得なかった。

Dr. Albert Wily
(Dr.アルバート・W・ワイリー)

ロボットの能力の限界を超える「ダブルギアシステム」を開発した天才科学者であるDr.ワイリーは、ライト博士と対立した後太平洋の真ん中にて巨大なロボット工場を設立し、世界征服を考案し始めた。

ロボット　マスター

Cut Man (カットマン)

木の伐り倒しや届きにくい枝の刈り込みをするために作成された。彼が装着されている「ローリングカッター」は非常に鋭くて、一定距離飛んだら頭部に戻ってくる。

Guts Man (ガッツマン)

元々は様々な工事現場で活躍していた土木作業用ロボット。とても頑丈にできていて、彼の「スーパーアーム」を使えば重い岩でも軽々と投げることができる。

Ice Man (アイスマン)

寒冷地作業用に造られたアイスマン。相当なお調子者。冷たい吐息から生み出した「アイススラッシャー」は何でも凍らせる。

Bomb Man (ボンバーマン)

危険な解体作業用に造られたボンバーマンは、自ら爆弾を生成できる。彼の「ハイパーボム」は壁越しに真正面から相手を爆発する。

Fire Man (ファイヤーマン)

ファイヤーマンが放つ炎はほとんどの物を焼き尽くせる。「ファイヤーストーム」を発動すると同時に強力な防御シールドを展開する。

Elec Man (エレキマン)

最初に登場する6体のボスの中に最も危険と言われているエレキマン。複数の電流を同時発射する「サンダービーム」は、相手に大ダメージを与える。

Metal Man (メタルマン)

カットマンをベースに造られたメタルマンは、仕事が速い切れ者。壊滅的なセラミカルチタン製の「メタルブレード」を投げつける。設計上の欠陥のため、彼は自分のブレードにも弱い。

Air Man (エアーマン)

装着されている大型プロペラで台風ほどの強風を巻き起こし、武器の「エアーシューター」は小型の竜巻を発生させる。

Bubble Man (バブルマン)

Dr.ワイリーに水中戦闘用に造られたため、深海環境に得意。「バブルリード」は地形に沿って移動する重い泡を発射する。

Quick Man (クイックマン)

Dr.ワイリーがエレキマンをベースに造られた史上最速のロボットマスターの1人。スピードで相手を惑わせてから、「クイックブーメラン」で倒す。

Crash Man (クラッシュマン)

厚い装甲のおかげで彼は自身の爆風と同じエリアに居ても耐えられる。「クラッシュボム」は非常に強力だが遅い　―　気をつけて避けよう！

Flash Man (フラッシュマン)

「タイムストッパー」を使い、一時的に時間を止めることができる。相手にとっては、フラッシュマンがテレポートしているように見える。他に連射可能な拡散ショットも腕に装備している

Heat Man (ヒートマン)

ファイヤーマンを基に開発され、発射する炎は12000℃にも達する。耐熱性に優れたボディを持ち、「アトミックファイヤー」は上向きに発射し、炎を相手に落下させることが可能。

Wood Man (ウッドマン)

ほぼ全身が木で作られているロボット。当然、火に弱い。「リーフシールド」は強力な防御手段だけではなく、攻撃の威力も非常に高い。

Needle Man (ニードルマン)

鉱山作業用ロボット。岩をぶち破る程の「ニードルキャノン」を使用する。設計上はエアーマンを元に造られているが、戦法はメタルマン寄り。あまり近づけちゃダメ！

ロボット　マスター

Magnet Man (マグネットマン)
強力な磁力装置を備えたロボット。戦術的なホーミング弾「マグネットミサイル」を発射する。頭の磁石で自分を天井に張り付くことができる。

Gemini Man (ジェミニマン)
ホログラム装置を用いて、分身を作り出すことが出来るロボット。「ジェミニレーザー」は平面に当たると反射するので、対戦相手を不意打ちで捕まえる。

Hard Man (ハードマン)
セラミカルチタン製のボディを備えているため、体重が3トンもある。恐らくロボットマスターの内で一番重い。近づけないでその「ハードナックル」を全力でかわそう！

Top Man (タップマン)
オートバランサーが装備されており、「タップスピン」を発動すると体を目で追えないほどの高速で回転させる。武器にしている小さなコマも大ダメージを与える。

Snake Man (スネークマン)
狭い場所での探査・潜入を目的とし、サーチスネークを使って獲物を追い詰めることができます。獲物の動きを観察してから攻撃を行います。

Spark Man (スパークマン)
エレキマンの2倍の速度で電気を充電できるように開発されたロボット。「スパークショック」で相手をショートさせて一時的に動きを止めることができる。

Shadow Man (シャドーマン)
忍者なデザインをしており、「シャドーブレード」で巨大な手裏剣を投げつける。ブレードはDr.ワイリーに特殊なコーティングされたため、ロボットを切り裂ける。

メガワールドぐんだん

Buster Rod G (バスターロッドG)
メガワールドぐんだんのリーダー。猿のような外見で在りながら、実は棒術の達人。扱い武器を回して攻撃ができるし、分身能力も持っている。

Mega Water S (メガウォーターS)
河童をモチーフにしたメガワールドぐんだんの頭脳担当。銃のようなショットを発射しつつ、水のバリアを作り出して身を守る機能を持つ。

Hyper Storm H (ハイパーストームH)
メガワールドぐんだん内の肉体労働担当。他の二人と比べて、のんきな性格をしている。呼吸でロックマンを引き寄せたり、危険な位置に吹き飛ばしたりして攻撃する。